



THE KARATE KID PART II THE COMPUTER GAME
COPYRIGHT
© 1986 MICRODEAL LTD
THE KARATE KID PART II
COPYRIGHT
© 1986 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES INC.

EmuMovies

The Karate Kid Part II



The Computer Game

... when only the winner survives



Karate Kid Part II...

The Computer Game

by Steve Bak, artwork by Pete Lyon

Karate Kid II instructions

Karate Kid II requires a minimum hardware configuration of an Atari 520ST or 1040ST computer with one Atari 3.5 in. single or double-sided disk drive plus a colour monitor or TV and one joystick.

LOADING

Place your disk in drive A then turn on your computer. The program will auto-boot and start a demonstration. Press the number 1 key to start a 1-player game, or the number 2 key for a 2-player game. Leave your disk in drive A, it will need to be accessed for some of the later screens. If you have a midi keyboard, connect it to the midi-out socket of your computer. The soundtrack is designed to be played through a Casio CZ101 (or compatible) keyboard as well as the T.V. or Monitor loudspeaker. For other keyboards, set channels 1-4 to vibraphone, synth strings, bass and brass — or similar instruments.

PLAYING THE GAME

1-PLAYER GAME. In the main fighting screens, you control Daniel, the figure in white, with a joystick in port 1 (the non-mouse port). To defeat each enemy you must reduce his strength to zero by scoring hits on any part of his body. Some attacks are more effective than others — and usually more difficult to execute. You will progress from enemy to enemy, each one more skilful, until you lose to one of them. Your game is then over.

Your choice of moves when facing to the right are as shown on the centre pages.

When facing to the left, the controls are reversed left to right so that, for example, pressing the fire button while walking forward will always result in a forward kick, etc. These controls have been chosen for ease of use and the best feel. While there may seem to be rather a lot to learn, after a few games, they will become automatic and you will be able to make your character do what you want him to without even thinking about the joystick.

On the bonus screens, you cannot die but you can gain valuable bonus points for success. On the fly-catching screen, move Miyagi's arm with the joystick and snap the chopsticks with the fire button. Here you gain bonus points according to how long it takes you to catch the fly. This can be fairly difficult, but have patience, remember it took Miyagi himself more than 40 years to catch his first fly! On the ice-breaking screen, change the position of your joystick as fast as possible to increase your energy (reflected by the speed of the drum), then press your fire button to swing Daniel's arm. Release the button just as Daniel's hand hits the first sheet of ice to gain maximum follow-through. Bonus points are awarded according to how many sheets of ice you break.

When you finally meet Chozen in the Castle of King Shohashi, fight him just as the other enemies until you have reduced his strength. At this point, the drum will appear at the top-right of the screen. Then, just as Daniel had to, you must learn the secret of the drum, or die!

2-PLAYER GAME

This option is played as for a 1-player game but with a few differences. Daniel's enemy is controlled with a joystick in port 0 (the mouse port). The bonus screens are played by both players, in turn. The winner (not necessarily the highest scorer) is the first to win three bouts. The Castle of King Shohashi screen is not played in a 2-player game.

Anleitung

Zum Spielen von Karate Kid II brauchen Sie mindestens die folgende Hardware-Konfiguration:
einen Atari 520ST/1040ST Computer;
ein Atari Laufwerk für 3.5 Zoll ein/doppelseitige Disketten;
einen Farbmonitor bzw. Fernseher;
einen Joystick.

Laden

Diskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Dadurch wird das Programm automatisch eingelesen, und es beginnt eine Demonstrationsversion des Spiels. Drücken der Zahlentaste 1 startet das Spiel. Drücken der Zahlentaste 2 stellt auf ein Spiel mit 2 Teilnehmern um. Die Diskette ist im Laufwerke A zu belassen, da das Programm für spätere Spielszenen darauf zugreifen muß. Besitzer eines MIDI-Keyboards schließen dieses an den MIDI-out Sockel an. Die Musik zu Karate Kid II eignet sich gleichermaßen zum Abspielen einem Casio CZ101 (bzw. einem kompatiblen) Keyboard oder dem Fernseh- oder Monitorlautsprecher. Bei Verwendung anderer Keyboards sind die Kanäle 1-4 auf Vibraphone, Synth Strings, Grundbaß und Blech oder ähnliche Instrumente einzustellen.

Spielanleitung

1-Spieler: In den eigentlichen Kampfszenen manovrieren Sie Daniel, den weißgekleideten Helden, über den Joystick im Steckplatz 1 (nicht den Maus-Steckplatz). Die verschiedenen Feinde werden besiegt, indem man ihre Kampfstarke durch Schläge und Ließe auf beliebige Körperpartien auf Null reduziert. Manche Angriffstaktiken sind effektiver als andere, aber sie verlangen auch mehr Kunstfertigkeit. Die Gegner, mit denen Sie sich konfrontiert sehen, zeichnen sich durch zunehmende Stärke aus, bis Sie schließlich eine Niederlage einstecken müssen. Damit ist das Spiel zu Ende.

Wenn Daniel in der Ausgangsstellung nach rechts blickt, haben Sie folgende Arm- und Bein-Karatetechniken zur Auswahl:

Feuerknopf nicht gedrückt:

Jump — Sprung

Duck — Ducken

Turn & Punch — Drehung und Fauststoß

High Punch — Fauststoß nach oben

Move Back — Rückwärtsbewegung

Move Forward — Vorwärtsbewegung

Forward — Vorwärts

Kneel & Somersault — Hocke und Überschlag

Punch — Fauststoß

Mit gedrücktem Feuerknopf:

Flying Kick — Fliegender Tritt

Roundhouse Kick — Halbkreis-Fußtritt

High Kick — Fußstoß nach oben

Back Kick — Fußstoß nach hinten

Forward Kick — Fußstoß nach vorn

Backward Somersault — Rückwärtsüberschlag

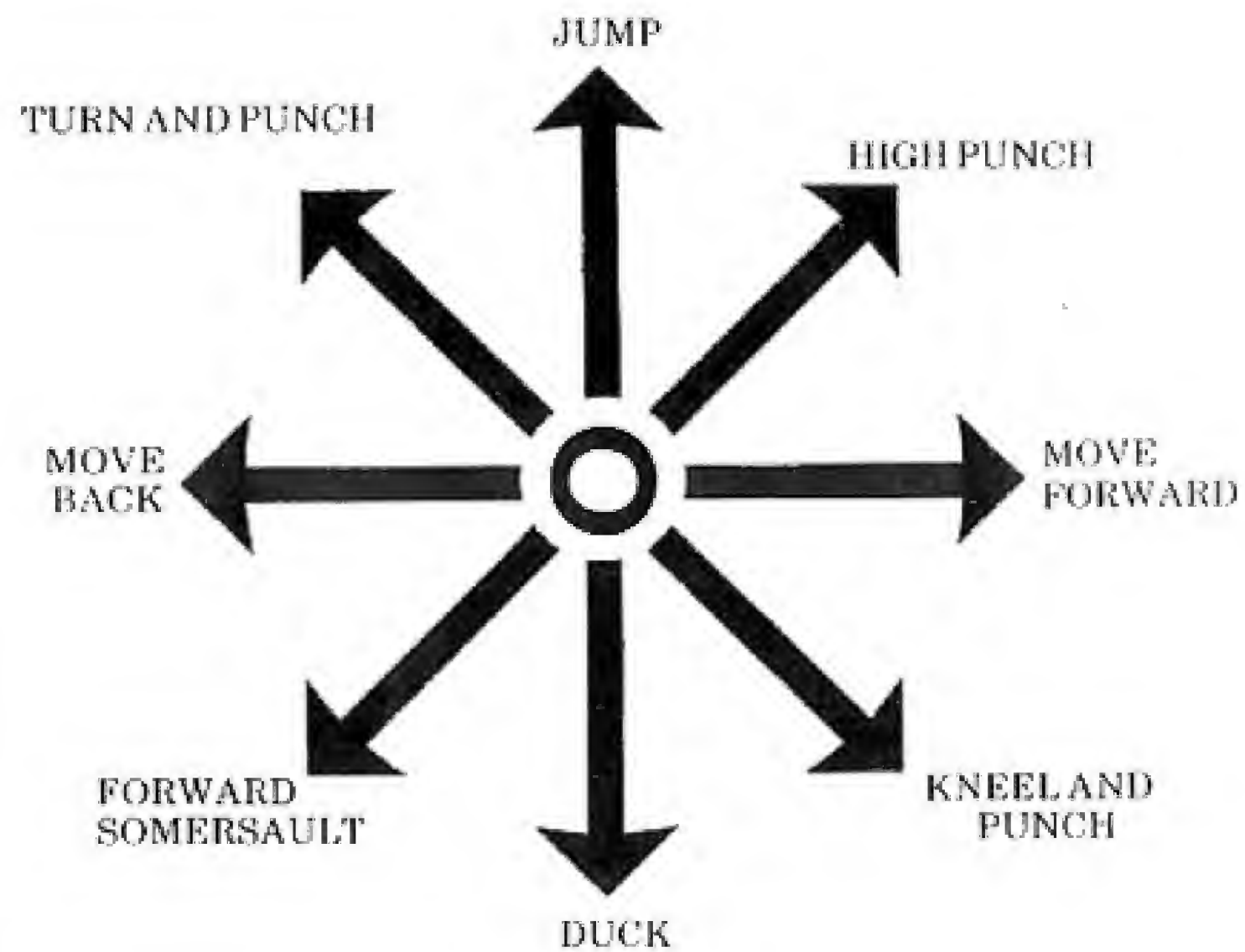
Low Kick — Niedriger Tritt

Sweep — Sietlicher Fußstoß

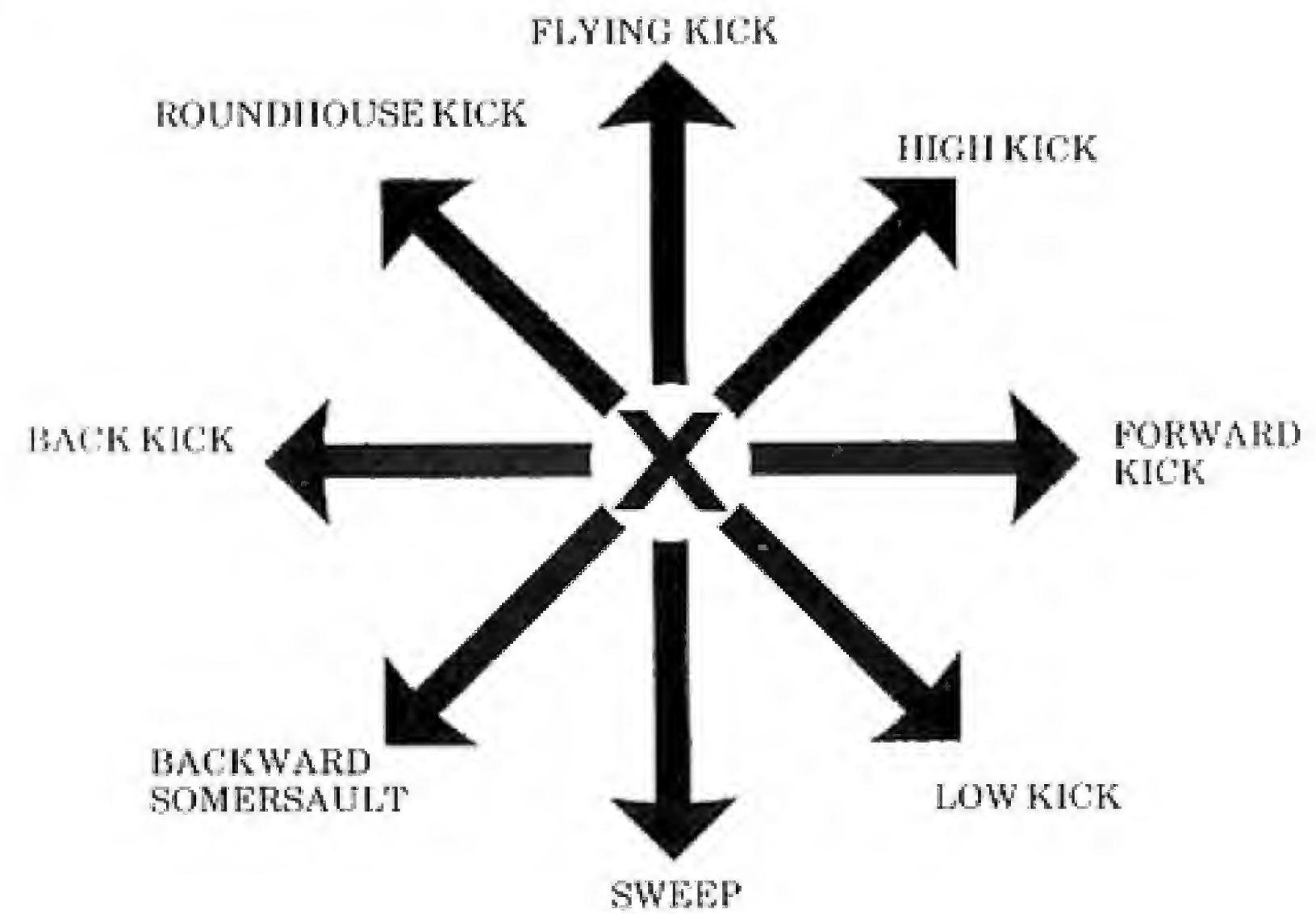
Bei Ausgangsstellung nach links sind die Bewegungssteuerungen seitenverkehrt. Ein Festhalten des Feuerknops bei Vorwärtsbewegung resultiert folglich immer in einem Fußtritt nach vorn. Bei der Zuordnung der Bewegungen wurde auf bestmöglichen Bedienungskomfort geachtet. Zugegeben, man braucht ein wenig Übung, doch nach ein paar Spielrunden werden Ihnen die einzelnen Bewegungen ganz automatisch von der Hand gehen, und Sie werden den Karatekämpfer souverän steuern, ohne sich überhaupt des Joysticks bewußt zu sein.

Auf den Prämien-Bildschirmen geht es nicht um Leben und Tod. Hier können Sie jedoch wertvolle Punkte zu Ihrem Erfolg einheimsen. In der Fliegen-Fangszene geht es darum, Miyagi's Arm mit dem Joystick zu bewegen und die Eißstäbchen mit dem Feuerknopf zu schnappen. Die Anzahl Punkte richtet sich danach, wie lange Sie zum Fangen der Fliege benötigen. In der Eisbrechszene müssen Sie die Position Ihres Joysticks so schnell wie nur möglich wechseln, um Ihre Energievorräte aufzustocken

Without fire button pressed



With fire button pressed



(affiche par la vitesse de la tambourine), et puis le bouton d'arrêt pour faire pivoter le bras de Daniel. Appuyez sur le bouton d'arrêt pour une puissance maximale de frappe au moment où la main de Daniel touche la première couche de glace. Plus vous la traversez, plus votre récompense est élevée !

Si vous finissez par vaincre le terrible Chozo dans la forteresse du Roi Shohashi, vous devrez le combattre avec les mêmes méthodes que vos ennemis précédents, pour réduire sa puissance. À ce moment-là, dans le haut à droite de l'écran, la tambourine mystérieuse sera affichée. Vous devrez lever le voile de son secret — ou mourir.

2-Joueurs : Le jeu est identique à celui de la version 1-Joueur, avec quelques différences. L'ennemi de Daniel est contrôlé par un joystick dans le port 0 (le port de la souris) du jeu. Les scènes de récompense seront jouées alternativement par les deux participants. Le vainqueur est celui qui, en premier, atteint le score le plus élevé (pas forcément celui qui a vaincu le Roi Shohashi). Dans la version 2-Joueurs, la scène du Roi Shohashi est supprimée.

Instructions

Pour jouer à Karate Kid II, il vous faut la configuration minimale suivante :

Ordinateur Atari 520ST/1040ST;

Une unité de disquettes Atari simple/double face 3.5 pouces;

Un moniteur couleur/poste de télévision;

Une manette de jeux.

Chargement

Insérez la disquette dans l'unité et allumez votre ordinateur. Le programme se charge automatiquement et procède à une démonstration. Appuyez sur la touche 1 pour commencer le jeu, ou sur la touche 2 pour passer à la version 2 joueurs. Laissez la disquette dans l'unité car vous aurez besoin d'y accéder dans les écrans ultérieurs. Si vous possédez un clavier Midi, connectez-le à la fiche Midi de votre ordinateur. La piste sonore est prévue pour les claviers Casio CZ101 (ou compatible) ainsi que pour les haut-parleurs de poste de télévision ou de moniteur. Pour tout autre clavier, réglez les canaux 1 à 4 sur 'vibraphone', 'synth strings', 'bass' et 'brass' — ou instruments similaires.

Règle Du Jeu

Version 1 joueur : Dans les principaux écrans de combat, vous contrôlez Daniel, le personnage en blanc, en connectant une manette de jeux au port 1 (celui qui n'est pas réservé à la souris). Pour vaincre votre ennemi, vous devez réduire sa force à zéro en parvenant à le frapper sur tout le corps. Certains coups sont plus efficaces que d'autres — et généralement plus difficiles à exécuter. Vous progressez d'ennemi en ennemi, tous un peu plus adroits les uns que les autres, jusqu'à ce qu'un d'entre eux parvienne à vous battre. La partie est alors terminée.

Lorsque vous êtes tourné vers la droite, vous avez le choix entre les coups suivants :

Sans appuyer sur le bouton de tir

Jump — Sauter

Turn & Punch — Tourner et frapper du poing

High Punch — Frapper du poing en hauteur
Move Back — Reculer
Move Forward — Avancer
Forward — Avant
Kneel & Somersault — A genou et culbute
Punch — Coup de poing
Duck — Esquive

En appuyant sur le bouton de tir:

Flying Kick — Coup de pied en extension 'tobigeri'
Roundhouse kick — Coup de pied circulaire 'mawashigeri'
High Kick — Coup de pied en hauteur 'maegeri jodan'
Back Kick — Coup de pied en arrière 'ushirogeri'
Forward Kick — Coup de pied en avant 'maegeri'
Backward Somersault — Culbute arrière
Low Kick — Coup de pied bas 'geri gedan'
Sweep — Balayage du pied 'ashibarai'

Lorsque vous êtes tourné vers la gauche, les commandes sont inversées. Par conséquent, si vous appuyez sur le bouton de tir alors que vous marchez tout droit devant vous, Daniel donne un coup de pied vers l'avant. Ces commandes ont été choisies pour leur simplicité d'emploi et pour être aussi pratiques que possible. Bien qu'il semble y avoir de nombreuses commandes à apprendre, elles deviendront toutes automatiques au bout de quelques parties, et vous arriverez très vite à maîtriser Daniel sans même y penser.

Vous ne risquez pas de perdre dans les écrans de bonus, mais vous pouvez remporter de précieux points de bonus si vous gagnez. Sur l'écran "tue-mouches", positionnez le bras de Miyagi avec la manette de jeux et faites claquer les baguettes avec le bouton de tir. Le bonus obtenu dépend du temps que vous prenez à attrapper la mouche. Sur l'écran de la glace, changez la position de votre manette de jeux aussi vite que possible pour augmenter votre énergie (signalée par la vitesse de tambour) puis appuyez sur le bouton de tir pour faire un mouvement de balancement au bras de Daniel. Relâchez le bouton de tir dès que la main de Daniel frappe la première couche de glace pour obtenir un coup allongé. Des points de bonus vous sont attribués selon le nombre de couches de glace que vous brisez.

Lorsque vous rencontrez finalement Chozen dans le château du roi Shohashi, vous devez vous battre avec lui comme vous l'avez fait avec les autres jusqu'à ce que vous réduisez sa force. A ce moment là un tambour s'affiche en haut et à droite de l'écran. Puis, comme Daniel, vous devez apprendre le secret du tambour ou mourir.

Version 2 joueurs: Cette version se joue comme la précédente à quelques différences près. L'ennemi de Daniel est contrôlé par une manette de jeux branchée sur le port 0 (port souris). Les écrans de bonus sont joués par les 2 joueurs tour à tour. Le vainqueur n'est pas forcément celui qui a le plus de points mais celui qui emporte trois tours. L'écran du château du roi Shohashi n'existe pas dans la version à 2 joueurs.

OWNER REGISTRATION — Please fill in and return the owner registration card supplied with this program, this will ensure that you are informed of any major program upgrades and that you periodically receive information regarding Microdeals range of products.

COPYRIGHT — THIS PROGRAM IS COPYRIGHT — © MICRODEAL 1986

The purchaser is hereby licensed to use this program on a single computer system. No copying permitted. Sold subject to the condition that this program may not be rented or re-sold. If you have problems with this computer program or would like a copy of our catalogue please contact:

MICRODEAL LTD., BOX 68, ST AUSTELL, CORNWALL PL25 4YB. TEL. 0726 68020. OR DIAL UP OUR 24 HOUR BBS ON: 0726 65422 (300/300, 1200/75, 1200/1200). MADE IN ENGLAND